DISPOSITIF E.A.C.
ENSEIGNEMENT ARTISTIQUE ET CULTUREL

VILLE D'AIX EN PROVENCE

PROJET THEATRE 2015 / 2016

Nom de la Compagnie ou de l'association **COMPAGNIE EPONYME**

Adresse : M.V.A. Le Ligourès –Place Romée de Villeneuve – 13090 AIX EN PROVENCE

Contact : Gisèle MARTINEZ (directrice artistique) cie.eponyme.free.fr 06 80 95 21 85

Nom du Spectacle : **ABRACADABRIC ET DE BROC**
Age concerné : 5 à 8 ans

Ateliers : **initiation au clown**
Niveau des classes concernées **: CP – CE1 – CE2**

PRESENTATION DE LA COMPAGNIE
(10 lignes maximum)

Créée en 2001 autour du travail de Gisèle Martinez, clown et comédienne depuis 1981, la compagnie s'attache à faire découvrir ces personnages étranges qu'on appelle les clowns :

Cassant les codes, inventant des situations décalées, jouant sur la relation scène - salle, affichant avec humour ses défaillances et sa naïveté, le personnage clown permet à chacun de retrouver sa part d'enfance et d'entrer avec plaisir dans des univers qui ne lui sont pas forcément familiers.

Dans ses **SPECTACLES**, La Compagnie explore la relation de l'acteur-clown avec des univers allant de la littérature, à la poésie et à la tragédie ; mais aussi du clown avec le cirque, les rêves et les cauchemars de l'enfance et de l'acteur avec l'histoire.

FORMATION DES ELEVES - ATELIERS

1- DESCRIPTIF DU PROJET

Cet atelier propose :

- un moment pour découvrir l'art du clown mais aussi se découvrir et s'exprimer
- un moment de plaisir et d'imagination
- un moment pour s'ouvrir aux autres, oser et créer des relations

Les objectifs :
Faire découvrir les particularités du jeu de clown, commencer à percevoir la singularité de chacun.
Elaborer différentes formes de communication autour d'un thème, le "donner/recevoir" : avec le public, avec le ou les partenaires de jeu.

Les outils :
Apprentissage de règles de jeu, pour une plus grande liberté d'expression.
Exercices d'expression corporelle et jeux de groupes, pour une prise de conscience de soi et des autres.
Improvisations en solo, en duo.

A travers des jeux, les enfants vont utiliser leur énergie pour donner à leur clown toute leur imagination et leur fantaisie.
Des jeux et exercices sont proposés : Ils sont là pour détendre, mettre en confiance, amuser, stimuler, réveiller et se connaître les uns, les autres (1h).
A travers les improvisations seul ou à deux, les enfants vont tenter de développer l'écoute et la relation à l'autre comme à leur clown pour essayer de trouver le caractère de leur clown (1h).

2- NOM DES INTERVENANTS
(un intervenant en classe entière ou deux intervenants si classe en demi-groupe. L'enseignant est présent dans les ateliers, il est l'interface entre l'artiste et les élèves)

Gisèle MARTINEZ, Sophie PORTANGUEN

3- NIVEAU DE CLASSE CONCERNE : **CP / CE1 / CE2**

4- DETAILS DU DEROULEMENT DES ATELIERS : **durée totale 9 HEURES d'ateliers**
(Même si les ateliers peuvent se construire en partenariat avec les enseignants, il est nécessaire d'indiquer en détail le déroulement de chaque atelier)
(Possibilité de proposer 3 ateliers de 3 h, ou 6 ateliers de 1h30 ou autre articulation)

4 ateliers de 2h par demi-groupe + 1 atelier d'1h (tout le groupe)

1h dans une salle pour les improvisations avec Gisèle martinez
1h dans une autre salle avec tapis pour l'expression corporelle avec Sophie Portanguen

SEANCE 1
atelier improvisation : découverte du « public » - se montrer – trouver son nom de clown
L'animatrice définit un espace scénique, espace de jeu, avec une entrée et une sortie. L'enfant choisit un accessoire vestimentaire (chapeau, cravate, gilet, imper etc…) puis met un nez de clown et entre dans cet espace pour venir présenter clown face au public: « je m'appelle… » et sort.
Se trouver un nom, c'est commencer à inventer son clown à partir de soi tout en mettant une distance avec le personnage. C'est le début du jeu : je m'appelle... (mais c'est en fait le clown qui s'appelle…)

atelier expression corporelle : Les exercices décris lors de ces séances sont donnés à titre d'exemple. La plupart des exercices seront repris lors des séances suivantes pour être approfondis et intégrés. Tous les jeux et exercices se font en musique dans les 4 séances.
Par des mouvements spécifiques réveiller chaque partie du corps afin d'en prendre conscience et d'amener la concentration.
En déplacement sur tapis :
Gainage du corps en avançant par des petits sauts ou des courses dans différentes positions des jambes.
Réveil des appuis : déplacement en animal afin de sentir les différents appuis que le corps nous propose : (araignées, petit ours, lapin, singe, grenouille…)

SEANCE 2
Atelier improvisation : 2 clowns face à face, de chaque côté de la salle, avancent l'un vers l'autre. Chaque enfant ayant décidé (sans le dire à l'autre) s'il le connaît ou s'il ne le connaît, ils se croisent au milieu et improvisent le moment de la rencontre : On se regarde, on se connaît, on se dit bonjour, qu'est-ce qu'on se raconte ?… On ne se connaît pas, on passe en se regardant, sans se regarder ? On passera avec un autre qu'on connaîtra… Je te connais, tu ne me connais pas, j'essaie de me faire reconnaître, je te raconte… Je ne te connais pas, tu me connais, je cherche avec toi, j'ai peut-être oublié… Jouer avec l'autre c'est chercher à le connaître.
découverte du partenaire : les différentes émotions primaires

Atelier expression corporelle : reprise des exercices d'échauffement puis : Repérages dans l'espace : déplacement en se servant du regard comme point de repère.(en marchant, en milieu de piste l'enfant fait un tour sur lui-même puis continue, puis en courant, puis un tour dans un sens un tour dans l'autre…)
Jeux de confiance : par deux, face à face, le premier face à la piste pousse du regard le second dos à la piste, en respectant une distance d'environ 1 mètre. D'abord en marchant puis en accélérant à chaque passage jusqu'à la course. L'animatrice accueille en bout de piste l'enfant arrivant de dos.
Apprentissage des techniques de clown (chutes et combats sans se toucher)

SEANCE 3
Atelier improvisation : découvrir un objet quotidien (une chaise ou un balai) comme s'il s'agissait d'une chose qu'on n'a jamais vu, dont on ne connait pas le mode d'emploi et explorer toutes les utilisations possibles. De la plus évidente (dans ce cas c'est la manière de faire qui sera

explorée et exagérée : s'asseoir bizarrement, balayer de toutes les manières) à la plus éloignée (l'objet se transforme en un autre objet). L'utilisation de l'objet est détournée, l'imaginaire est en route !

Atelier expression corporelle : exercices d'échauffement puis : Jeux de réflexe et coordination :
Un par un, les enfants doivent courir sur la piste, droit devant eux le plus vite possible et s'arrêter net devant l'animatrice, sans la toucher.
L'animatrice, au centre de la piste, propose des barrières en tendant un ou deux bras. Les enfants un par un doivent courir et emprunter le passage libre afin de continuer leur chemin jusqu'au bout de la piste. L'animatrice change de bras quand l'enfant est déjà en course d'élan. Si elle tend les deux bras, elle propose alors un passage en écartant les jambes. Reprise des chutes et des combats sans se toucher.

SEANCE 4

Atelier improvisation *:* élaboration d'un petit scénario. Cet exercice se fait par groupe de deux ou trois avec un ou plusieurs objets. Chaque duo prépare un scénario mettant en jeu des émotions en relation avec l'histoire qu'ils inventent. Ils la joueront ensuite devant les autres, en tentant de se conformer à l'histoire ou d'improviser suivant les défaillances des acteurs.

Pour la construction du scénario, ils pourront réutiliser ce qui aura été trouvé et travaillé dans les séances précédentes : les objets et leurs détournements, les chutes, les combats et les jeux corporels. Le choix de la farce comme thème (mais ce n'est pas obligatoire), permet de poser une situation simple et ludique qui s'appuie sur le rôle précis que chacun a à jouer (celui qui donne et celui qui reçoit, celui qui gagne et celui qui perd). L'animatrice aidera les enfants en difficulté en cherchant avec eux, à partir de ce qu'ils ont fait, des situations dans lesquelles ils peuvent s'intégrer.
Il permet de mettre en ensemble les acquis des séances précédentes et de prendre conscience qu'il n'est pas important de gagner ou d'être le plus fort pour faire rire mais de jouer ensemble la situation.

Atelier expression corporelle : Jeux des appuis : les enfants marchent dans l'espace, au signal de l'animatrice, ils s'arrêtent et doivent en fonction de ce qu'elle leur demande, avoir un, deux, trois etc… appuis au sol (une main, un pied, le dos, les fesses ou une tête compte pour un appui)
Le jeu va se complexifier en demandant au signal d'être par deux, trois etc.…et de proposer les appuis en restant en contact avec son ou ses partenaire (s).
Exemple : 2 enfants / 3 appuis au sol ou 5 enfants / 7 appuis etc.…
Contrepoids :
Sentir et se servir du poids de son partenaire afin de réaliser des figures en déséquilibre.
les techniques de clowns (chutes et combats)

SEANCE5
Présenter à tout le groupe, le scénario élaboré lors de la dernière séance ou retour de parole sur l'atelier.

5 - PROPOSITION DE PISTES PEDAGOGIQUES
en direction de l'enseignant pour la préparation et le suivi du projet en classe

Loin du stéréotype du clown de cirque, il est un personnage naïf, spontané, toujours à l'écoute de ses émotions et de son imaginaire qu'il ne sait pas brider. Etre clown, c'est être « acteur » de ses faiblesses, de ses délires, faire rire par ses ratés, et écrire de purs moments de poésie juste par sa présence et par son attachement à l'instant.

Le clown joue avec son corps, sa voix, mais aussi les objets qui l'entourent, ses partenaires… et le public.

Préparation :

Inviter les élèves à parler de ce que représente le clown pour eux, s'ils en ont déjà vu et où : cirque, télé, spectacle, livre… commencer à poser la question : c'est quoi un clown ? qu'est-ce qui le différencie des autres personnes (le costume, le nez rouge?). S'il fait rire ? comment et pourquoi il fait rire ?
Qu'est-ce qu'une émotion, un sentiment ? quelles émotions ou sentiments ils connaissent ? quels sentiments ou émotions ils ont déjà éprouvés ?

Suivi :

Après les séances, leur demander d'exprimer, par la parole, l'écrit, ou le dessin, les situations vécues lors des séances : écrire Le nom de leur clown, dessiner son clown ou un autre clown, parler des émotions exprimées, du caractère de leur clown (s'ils l'ont découvert) mais aussi des règles de jeu établies par l'animatrice : les coulisses (endroit où l'on se prépare) (la scène, espace dans lequel on entre pour jouer à être un clown)

Inventer une petite histoire, un poème, dont le personnage principal est leur clown….
Parler ou écrire leur difficultés, leurs peurs, leurs plaisirs, leurs découvertes.
Raconter ou écrire le petit scénario trouvé et joué.

RENCONTRE AVEC L'OEUVRE

TITRE DU SPECTACLE

ABRACADABRIC ET DE BROC

DUREE
50 mn

C’est une histoire de clowns…
De deux clowns qui se cherchent.
S’empêtrent et s’embrouillent, se perdent et se dédoublent et se retrouvent toujours.
Il y a aussi une chaise et un accordéon
Et puis une marionnette qui n’en fait qu’à sa tête,
Des foulards qui s’envolent,
Des feuilles qui s’éparpillent, même si c’est pas l’automne.
Et quand surgit la mère, c’est une histoire d’enfance…
Mais toujours, à la fin, les clowns sonnent les cloches.
Un spectacle visuel, poétique tendre et burlesque pour tous et les autres.

Conception, interprétation : Gisèle martinez et Sofi Portanguen
Régie : Jocelyne Rodriguez